

Atwell



CPAC

n. 4

1971 C. P. A. C. 1971

GRUPO 504 Septiembre-Octubre 1971

Revista dedicada por Pablo José Sánchez

EDITOR Luis Iglesias García Vázquez

CONSEJO ASESOR con David Echeburúa

REDACTORA Elena González Fernández
José Ramón Lagos Aguilar

REGISTRACION: Pso. Javier Pablo Rosa

SECRETARÍA DE REDACCIÓN Virginia Tortosa

COLABORADORES P. González Ruiz, Pedro Arco, Pat. Sestun
D. Fernández, Pablo José Sánchez, Eusebio, Leonardo De
Pineda

C. P. A. C.
C/ Colón 3-1º C
78320 PINO
• MADRID •

CONTENIDO

	Pág.
EDITORIAL <i>(Artículo de opinión)</i>	3
LEARN ITES <i>(Noticia sobre un evento)</i>	7
PROFESOS <i>(Artículo de opinión)</i>	13
LOS GRÁFICOS <i>(Artículo de opinión)</i>	17
PROFESORES <i>(Artículo de opinión)</i>	19
EL ROL <i>(Artículo de opinión)</i>	21
BOLEA DE ANTEPASA <i>(Artículo de opinión)</i>	23
SUPLEMENTO FOLÉ <i>(Artículo de opinión)</i>	25
THE LAST PLATE <i>(Artículo de opinión)</i>	27
CONDICIONES <i>(Artículo de opinión)</i>	29
OTROS CLUBS <i>(Artículo de opinión)</i>	31
ENTREVISTA <i>(Entrevista con un experto)</i>	33

EDITORIAL

Amigos Amatecurras,

De nuevo, tras el salarazo verano, estamos aquí. Esta vez, por fin ajustados a los meses del año como podéis ver, más CFAC en un año que el anterior. En éste, al reducir el tamaño de la letra, podemos incluir nuevas secciones que, hasta ahora, no nos habíamos permitido en el círculo. Esperamos que os guste.

Estamos maravillados por la gran cantidad de colaboraciones que hemos recibido últimamente, al estar aquí, pronto haremos, entre todos, del CFAC, un factor más importante de España, aunque puede parecer que a quien éste no le gusta... Pero para eso hay que tener mucho talento.

Se ofrecen a continuación la tarifa sujeta a los pagos del CFAC, por su parte de vosotros (puedo insertar algo)

	1 TERCIO	2 TERCIOS	3 TERCIOS
1/4 DE PAGINA	500 ptas.	1000 ptas.	1750 ptas.
1/2 PAGINA	1000 ptas.	2000 ptas.	3500 ptas.
1 PAGINA	2000 ptas.	4000 ptas.	7000 ptas.
COMPLETADA	3000 ptas.	6000 ptas.	10000 ptas.

Y bueno, de momento, nada más hasta noviembre...

Luis Ignacio García



**¿Como es posible que no
formes parte del mejor club de
programadores de aventuras y
aventureros en general?**

Solucionalo. Escribe rapidamente a:

C.P.A.C.

C/ Colombia 3, 1-C

28320 Pinto - MADRID -

*- Enviando el cupon de la pagina
de al lado y recibiras mas
informacion.*

REVISTA

Según nuestras ventas, éstas son las diez mejores revistas.

- | | |
|------------------------|------------------------|
| 18. El Libro Negro | 28. El ojo del diablo |
| 26. Jack Tracy | 48. D - 37 |
| 38. La Escalada | 68. Chava the handling |
| 72. La sala del teatro | 84. Jack the Apeyer |

7 95. Andiana Jesse (10) (10) 10. Poptan Sogvobu

Como podéis ver, hay de todo. En el número 8 se introduce JACK THE KIPPO, el que habrá estado bastante a pesar de ser un programa bastante antiguo aunque bueno. En el 1 tenemos a EL LIBRO NEGRO, el clásico libro de aventuras, programado por Francisco Javier Barón, a quien entrevistamos en este número.

Ya sabéis, como hemos expuesto, nosotros nos ocupamos de programas de cualquier ordenador, no sólo SPECTRA, y lo más avanzado profesionalmente, también SPC, a estas gráficas pero por favor, nada de preguntas por la página a utilizar: acadae

La redacción

L

Bueno, queridos y queridas, lectores visitantes que
leáis desesperadamente esta sección. Se acaba la semana.
Ha llegado la hora de hacer gráficos de verdad. Ha
llegado la hora de pasar...

DEL TEXTO AL PIXEL

En el pasado EPAC corríamos (por el momento, el
caso de los locos). De todas formas, si quieres que
hablemos más del tema, si quieres que hablemos de
estructuras, ropajes, edificios, de árboles o
arroyos, escribir a mi dirección particular, y, si hay
mucho demanda, atenderé vuestras peticiones.

Bueno, el caso es que ahora el gráfico, también
es la misma cosa básica que le satisfacía a él y al
programador, desde esperar a dejarse la vista haciendo
gráficos y más gráficos basados en los textos que
tanto sudores le han costado.

Por lo general es muy fácil hacer los gráficos
que dibujar los textos. En muchas ocasiones, los
programadores de una pantalla piden a un dibujante
conseguido que les haga los textos, y él les muestra los
pantallas. Es muy fácil hacer los gráficos,
pero también es más complicado a la hora de dibujar en
líneas rectas determinadas, pero a la hora de dibujar
tareas nuevas.

- la pantalla
- las atributos o colores
- la cantidad de memoria que se ha
concedido al programador
- un largo etc (XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX)

Como ya he dicho, no bastaría decir, y así por eso
que no voy a tratar el tema en profundidad. Solo explicar
brevemente el PROBLEMA que representan los atributos

En cada cuadrado de 4 x 5 pixels (puntos) ¹¹⁰ puedes utilizar dos colores a elegir entre una paleta de 8.

CPD - 11



Pixel o Píxel
 Cada uno de los puntos de dibujo de una imagen digitalizada se llama píxel y cada píxel puede tener un color. En este caso, un píxel puede tener uno de los 8 colores.

COLORES
 0 1 2 3 4 5 6 7
 Negro Blanco Rojo Verde Azul Gris Negro

Esto puede dar problemas si queremos hacer gráficos muy detallados a la vez. Hay tres métodos para solucionar el problema de los atributos a color:

- 1º-Hacer gráficos en blanco y negro, con lo que se consigue más detalle.
- 2º-Hacer gráficos en colores, pero muy separados unos de otros para que no se mezclen.
- 3º-Hacer gráficos a todo color. Lo más difícil, caro y torpe de los tres (lo que suele usar yo).

NOTA: Cuando digo en blanco y negro, no me refiero sólo a esos colores. Me refiero a cualquier gráfico que utilices un color de papel fijo y otro de tinta fijo.

Desde el inicio del movimiento de huelga de
Paracas, ahora es presento un nuevo ataque.

Debata sobre que tipo de grafico pedian en
cada uno de estos ataques

- Jabato
- El ojo del dragon
- La mactacin
- Jock the rigger
- La sala del teatro
- Los templos sagrados
- Pafnia

Entrega la respuesta con una tarjeta que indique
vuestros datos personales al apartado 48000000 de
Andena, y entregatela en viaje para tres personas -
ninguna parte no, en serio. En el proximo semana doy la
solucion

Y ahora, como veo que no heera tenido
suficiente, vengo a hablar de otro tema que considero
importante en el momento que ya he dado a L'Asa
"COMUNICACION ASOCIADA". No tiene nada que ver con el
contencionalismo, volveré al grafico de L'Asa

Este grafico, que se debe intentar evitar,
porque en su caso, consiste en que los graficos hechos con
el PPA. : Figuras hechos con el PPA. A veces se acepta,
pero, por favor, comparad la figura 2 con la 3. En la foto
se nota que es un dibujo del PPA, porque los contornos
estan rodeados por una linea

(FIG 2)



(FIG 3)



Ahora decidme, con la mano en el corazón y los
pies sobre la tierra ¿No es más bonito el tres, aunque
exija más celo por tener que hacer líneas que haya
hecho antes el que dice 30' en la carga. La fiesta ha
estado a muchas personas, y una más no es nada.

Recibe reflexionada sobre el tema, ahora que las
vacaciones 'de verano' de muchos, las fiestas van en
líneas vacaciones.

Espero una vez más en el momento de siempre en
la página de cualquier cosa, creo que me explico más y te
creo más listo que yo, y quieres llevar la fiesta, no
quieres sentir guafada o abogada de los que te quieren
regañar, o solamente quieres conocer a una simpática
bomba de gelatina peluda y verde profunda. ¡¡¡¡¡
condenado!

Pablo Jordi Alenza
C/ Colón nº 52, 3º B
08004 BARCELONA

Qué falta ahora tan solo me ha escrito D. Eduardo
Carrillo Vico, y no me lo ha enviado. Bueno, no
entonces.

Pablo Jordi Alenza

En fiesta de la cruz!



Desafortunadamente ya acabaron las vacaciones, y
debemos continuar estudiando a ciego. Para intentar
político, asegure sólo sea un poco, continuamos hablando
de los PSI's. Antes de continuar, he de pedirles disculpas
por despedirme, en el CPAC número tres, desde Loren, en
lugar de hacerlo desde Bivandoli.

Continuamos programando a número ciego. En este
caso, tenemos su tabla de respuestas particular, y
su movimiento (no de las dos tablas de procesos del
personaje, lo usamos para definirlo como su voluntaria-
mente la tabla de respuestas, pero de un personaje-
introducciones entonces primer

PROCESOS

- * * * PSI (Tabla del Ciego)
PAPAS
MOSAS (No usamos ni jota)
DAME

- * * * PSI (Te venista)

- MOSAS (respuesta mejor)
DAME

RESPUESTAS

PSI ORO DAME en el CPAC número 21
PROCESO E
DAME

Leiga síla nokkvað er innifalið í þróun X
 X í þessum tilvikum er það að hafa á milli
 einn af þessum tveimur á milli. Þetta er
 „Gætt af“ og „Gætt af“ og þetta er
 „Gætt af“ og „Gætt af“ og þetta er

Þetta er það sem þú þarft að þessum X
 og þessum X

```

MÓDEL - 1000 10
          100000 (100000)
          1000 10
          100000
  
```

```

MÓDEL - 100000 10
          100000 (100000)
          1000 10
          100000
  
```

Y er þetta X

1

```

* * 100000 10
      100000 10
  
```

```

* * 100000 10
      100000 10
  
```

```

* * 100000 10
      100000 10
      100000 10
      100000 10
  
```

Þetta er það sem þú þarft að þessum X
 og þessum X, þetta er það sem þú þarft að þessum X
 og þessum X

* * OC 11 20
SOPRO 13
SINUS 11 1

* * EQ 11 20
SOP 13

* * LT 11 20
SOPRO 13
PLUS 11 1

* * EQ 11 20
CLERO 13

El caso de los datos de la localidad de la 20 a la 30
que es un ejemplo muy sencillo, no es necesario
complicarlo más, aunque es posible, y bastante fácil. En
el caso más complicado se trata de un programa. Luego
pueden influir cantidad de factores, en el día o en
noche, en la forma de determinar objeto, el tiempo
habiendo a su vez XXXXX, y todos los que quedan
enumerados.

Como, caso que, de acuerdo, dato es suficiente
de acuerdo con la última frase --

Claro

El Rol

(Dr. Fuchs)

Como sucede en hábitos, el mejor modo de aprender el rol es con la práctica, pero como sucede en también hábitos, es difícil que lleguemos a jugar una partida si no tenemos cierta idea previa para ayudarnos a decidirnos por comprar el juego, o a participar en el de un amigo.

Así pues, será bueno que hagamos unas cuantas "prácticas", aunque sea a través de la lectura de estas líneas. Conocemos pues con un ejemplo simple algunas que estamos ya participando en una partida, sentados alrededor de una mesa, con un grupo de colegas, que están, inevitablemente, nuestros queridos amigos A. T. y B. El juego que elegimos no es lo más importante, pero vamos a suponer que estamos jugando algo sobre estructuras especiales.

El rol es el que hace de B. tener conciencia describiendo la situación: "Soy un gerrero protoplasmático de la Tercera Dimensión en busca de aventuras por la Tierra de Mar. Estoy dentro de una laberinto particular, formado de series curvas y multiformes, algunas con tentáculos, otras con espinas, así no se vea sólo, y habéis vuestra parte de juego de E. tener mientras en el escenario basta un mar de aparentemente obsesión por la increíble agilidad".

(Este escenario en juego toda una serie de posibilidades, como ocurre con las reglas del juego, etc, pero vamos a improvisar.)

Habla B:

-Mi porroja busca con la mirada a ver si encuentra una tierra bien proporcional.

Contesta X, el Beater:

-No encuentra ninguna tierra, pero al verlos cerca del agua ignora ninguna de ellas se parece realmente a ti, ahora tira el dado.

Él tira el dado, da 6 caras, y dice un 21.

Él dice: Solo sacará un 2, como se ha fijado a 5, se descubre nada con tu faja curada. Te toca, B.

Él dice: Como mi porroja se encuentra con un número? posee varios tentáculos en lugar de brazos, y él se agita para haberse curado por alguna curación.

Claro que Y y Z están esperando en lugar 1.

El Beater, X, responde: Tira tu dado. Él lo tira y saca un 60.

Él sigue: Como has pasado de cinco, ségase que una curación de te curas. Habla con ella y de él que te cura a otro guerrero proporcionalmente en la taberna.

Él dice: Ya el cura debe salir el espectáculo para elegir el cura y estar, porque el juego de ya se abre.

Él responde: Al saber, al ser hecho que actual se escapa entre los pliegues de su carne graciosa, y evoluciona a suficiente.

E dice: "Yo veo la salida, y no precipito a saltar a su resaca."

E: "Necesario como no has mencionado sus intereses, ningún arma, el único certante se entrega a ti también entre las riñas y el jolgorio del público."

E: "Intento sacar mi arma láser del bolsillo para disparar."

E: "Tira tu dado" y lo hace, pero solo obtiene un 41.

E sigue: "Lo siento, pero no puedes sacar tu pistola y escapar sin poder respirar."

E: "Yo también intento sacar la pistola" (Tira su dado, pero solo un 11)

E: "Necesario" Yo también estoy destruido por la gracia del ser del administrador."

Final, como había visto, tanto E como E no tuvieron éxito sacando en su primera partida, pero a nosotros nos sirve para jugar los siguientes elementos.

1) E y E tuvieron que elegir qué personajes iban a representar antes de empezar el juego, ¿un estudiante?

11) E pudo haber esperado otro sistema para volver a su colega propiamente desperdiciado de que dijeran las reglas sobre otro sistema. Los estudiantes. Por supuesto, podría haber usado sus ¹⁰⁰⁰ para haber sacado la pistola antes de lanzar el dado, y lo mismo pudo hacer Y.

11) Cualquier discusión sobre las reglas de la
los votaciones pueden ser de cualquier porque se
respaldan en exclusiva conforme al libro de
instrucciones de no dice nada sobre el hecho
que se desea aplicarse en el Libro

Por lo que espero que haya sido bastante en el
proceso (PAC) seguramente teniendo de guarentes
propiedades de lo que exige la acción de

P. GARCÍA, el presidente

BOLSA DE AVENCURAS

Desgranadamente, no fomos recibindo novas aventuras para a Bolsa de profits adquiridos EL LIBRO NEGRO, punto que ya ha terminado el concurso de AD de recordando las que tenemos, todas para ustedes.

AVENTURA 1 Sir Sagfrid (300 pias.)
Programada por Fel Bortus I. Tema medieval.

AVENTURA 2 Queen the Haffling (300 pias.)
Programada por Fel Bortus I. Pasada a la padre.

AVENTURA 3 D - 37 (300 pias.)
Programada por Hedrick. Argumento futuro.

AVENTURA 4 Nick Tracy (300 pias.)
Programada por Fel Bortus I. Argumento a H. Haffling.

AVENTURA 5 La detecion (400 pias.)
Programada por Pablo Jose Milla. Tema de Turis. 1988.

AVENTURA 6 What was that? (300 pias.)
Programada por Fran Forti. Tema/five argumento.

AVENTURA 7 El libro negro (300 pias.)
Programada por Fran Forti. Tema del Libro Negro.

AVENTURA 8 The crawling horror (300 pias.)
Programada por Fran Forti. Tema personaje de Avira.

AVENTURA 9 Area (300 pias.)
Programada por Fran Forti. Tema de un Area espacial.

AVENTURA 10 Lord (300 pias.)
Programada por Fel Bortus I. Tema de un Lord.

AVENTURA 11 El dia despues (300 pias.)

Simplemente Rol

Esta semana empezaba el mes del aniversario cinco al ser una edición de Rol en su recuperación lo suficiente para volver a ser. Como es interesante original era reformar sobre las novedades que se van presentando en el mercado esta, pasare directamente a esto, y dejemos al Sr F. Comisario que se ocupe de la ardua tarea de formarse. Como tampoco me he acercado al citado colaborador del CNPC, espero a que se ponga en contacto conmigo.

Aparte como estoy de variaciones bajas de la civilización, tampoco estoy muy al tanto de lo último, pero como para el próximo número ya estará de vuelta en la "city", diré algo más cuando desaparezca de la vida las últimas noticias con la aparición de un juego más en español: la línea Manticos en la zona y con un título es difícil imaginar de que iba otra novedad en la aparición de Pathfinder RPG, un juego futurista de guerra con unas características bastante a parte de jugar en la versión en inglés, pero la aparición del juego en castellano hizo que lo deseara de traducir. Aunque espero se venga a formarse J. Aparte de venir, de poco me da si, pero hay gente que se faja con él como hasta. Después de esta pequeña muestra, paso a lo que prometí hace ya varios meses.

Finalmente llegó el juego de fantasía medieval. Después de varias ediciones muy buenas y deseadas que describen el mundo de fantasía, donde transcurrir el juego, aunque también puedes jugar desde que quieras. Después de un avanzado RPG que añade sus reglas y técnicas, pero, ¿qué? que el RG básico es totalmente operativo por el caso. Hay 3 maneras de aprender la regla: directa, desde los textos; espiritual, mediante el estudio de la regla; y heterodoxa, mediante el estudio del mundo.

Los personajes son muy reales y el combate casi perfecto (un poco más que las reglas del Risk). Los edificios (casi todos con explicación de reglas) dotan al juego de un dinamismo atractivo. Las reglas recogen casi todas las aspectos del juego. Se da Ordonas, los puntos de la Flota de Chorro, así que no se gana uno, se gana seguro que otro también. El sistema de juego es igual pero más desarrollado en Risk. Hay barco. Tiene flotas pero todo flota, combates singulares, mucha variedad de razas, etc. (Tiene hasta arena para estar).

D&D (Dragonos & Dragones, o el rey del Juego de Fantasía medieval). La versión básica apenas es juego puro es muy simple. El plato fuerte es el resto (Adventures D&D). Su precio paga es que está en inglés y sin versiones de traducción. La documentación es más larga que El Quijote y la regente juntos. El AD&D consta de 3 libros, uno para los jugadores, y los otros dos para el Master. No es el juego básico. Después tienen una cantidad inagotable de add-ons desde el calendario de magia hasta la serie de Aventuras de los Reinos. Uno de los mejores posibles es el de la Drogas, que sigue adicionado a los libros con los Reinos, hechizos, aventuras, formas parte del material disponible, claro, en inglés.

El sistema de juego es simple a más no poder. Los personajes vienen 7 características normalmente determinadas por D6, un honor class (cavalero), sus puntos (puntos de vida) y poco más. Los combates se resuelven con un solo D20, y aparte hay tiradas de porcentaje (100% recordado para profesiones específicas como ladro, etc).

Estos niveles y puntos de experiencia que permiten avanzar de nivel y, consecuentemente, mejorar la corpora de tu personaje cuando has visto venir a un Chivo de nivel 1 a nivel de un gólibu conoce la

Multiplidud de idiomas jugables :

La excelencia del libro es una verdadera joya. Tiene duros pinturas al óleo en su interior, edición de 1985,as y aplicaciones. El resto del juego es impecable, los argumentos o ideología de su personaje es de lo mejor que he visto, pero el sistema de juego es demasiado simple y rígido. Los personajes no pueden aprender habilidades nuevas a su profesión. (un mago no puede abrir cerraduras, etc) cuando en la realidad es totalmente diferente. Pero claro que debe estar así, aprender estas cosas pero no restringirlas por completo. Hay gente que no piensa como yo, pero hay gente para todo. Por cierto, todo lo que he dicho es sobre el G&G, El G&G básico sólo vale la pena si eres un superjugador en inglés, y no sabe inglés. El G&G es otro idioma donde pueda ser traducido.

Si te gusta un juego simple con infinitas posibilidades y diversas otro idioma jugable, pero si prefieres algo más complejo. (y obviamente un mundo con un complejo, dedicado a otro juego.

AUXILIAR: Juego español con temas españoles desarrollado en España. La base del juego es la sociedad medieval española. Es muy bueno y simple, sobre todo porque juega en un lugar que conozco que siempre es un mundo. (Puedes jugar en G&G o en Tierra Media en el G&G). El sistema de juego es muy parecido al G&G con personajes, experiencias, puntos negativos, etc. La magia es muy sencilla con personajes tipo bruja, magos, etc., y algunas y técnicas para magia sencilla del tipo del personaje que se encuentra en otro plano sutil y diferentes de esas.

Las restricciones mecánicas por el nivel social están muy bien resueltas. El combate es sencillo, pero creíble y sangriento. La magia es guita simple con hechizos variados y de efecto sorprendentes. (como).

filas de amor e invocación de dioses hasta mediciones y cosas de ojo.

El temario incluye temas muy variados de nuestra etología: Baños, haldas, grutas y hasta la Santa Compaña; recordad el bosque maldito, la película de Alfredo Landa, la pena se acordaba sólo de panadería. También se incluyen en el libro algunas sobre la Edad Media y conexas, así como tres aventuras ya hechas.

El libro parece de la encuadernación de Joe Internacional, que se vive enseguida, pero las ilustraciones interiores son motivos medievales muy interesantes. En la primera versión hay unas cuantas gortas sobre historias que fueron corregidas en una revista de foli, pero supongo que en la segunda edición se habrá arreglado o se arreglará. Hace dos o tres meses salió el primer número (aventuras ya hechas) y suscribiéndose aplicación de reglas del que sólo se conoce el título, Lúth, una tia que hizo algo más.

Al ver un juego reciente, caraco de mano apoyo de árboles y gente que juega pero poco a poco está cambiando (y quiere edificar porque el juego está realmente bien).

Analisis Como no se que se encontrará al volver de vacaciones, no adelanto nada sobre el contenido de el siguiente número. Te parece.

Faúl Pérez Arca.

The Lost Flame

El secreto acabó en National, y con él, en fuertes las dudas en la paciencia china, o en el feroz del castillo, que eran las razones, para se tenía la compañía de papeles, tiberianos, y lomas verdes. De nuevo, el servicio frío se apoderaba de la región.

Tras una helada noche, que en realidad no lo fue tanto en el castillo, hacer I de National convino a un negocio una brillantez nueva: iban a ser palmas de un hotel. El rey pasó todo el día pensando en el que sería el resultado de la compra: *Wáng Hánguó* (palmas, después se escribió) Wang I de National. Nunca sería triste porque se no podía reproducirse, a ver cómo se a encontrar un resultado de seras como él, y encara, feroz.

Para celebrarlo, el rey organizó una fructífera manjara semejante a las de su hotel con un partido de fútbol. Para ello, tuvo que enseñar cosas a varias personas de diferentes cubanos, para todavía no se han inventado allí las pelotas. En el partido, ganó la corte por 300 a 20. Después se hizo una una, pero fueron eliminados. Los datos fueron: I. Cuando el rey lo sabía, y se alquilo regresaron al castillo tanta cartas y cartas. Dudas de preguntas. Preguntas sobre

NICE INNY

D. Antonio Paredes Ruiz, desde la corona, nos pregunta que qué puede hacer para poder salir del despacho. Lo se algo preguntando para que pueda el comando *RUZ* en las ventanillas, para recibiendo en esta ventanilla, se da como hacerlo. Intenta también encontrar las cosas, que siempre se venden.

LOS TEMPLOS SACRIFICIOS

A D. Rodríguez, D. Nitzenski, y donde fuera Tolimera, nos preguntan cómo pasar el jaguero de la primera parte la bajan a la tropa sin ningún objeto, pueden coger una estaca, con la que pueden atravesar el jaguero - T a D David Calabera, desde Buenos Aires, le digo que para poder coger la cuenta del Inca, tiene que usar o la red, o la piel de un animal, depende de la cantidad que tenga, de cinco o de dieciséis bits.

A San Antonio Nueva, se pregunta la clave de acceso. ~~correcto~~ Señora rape descubierto, un trazo que en las edificaciones del castillo El mono tenía. Las claves son que horrogrías cubriendo la primera parte, y se de otro manera.

con quito

A D. Antonio Fernández le contestamos que para poder abrir la alacena, debe llevar puesta una orejera que encontrada en un vaso azul, y para abrir la cerradura, te diré que en la alacena está la llave de la puerta de tu casa.

Y llegado aquí, nos despedimos hasta dentro de dos meses. Por cierto, querida, que últimamente apenas recibimos cartas sueltas. Lo despacha la Tejería.

COMENTARIOS

TRUPO, Torpedo 743a
CONSOLE, SPORT
PROGRAMAS, Grupo de programación

PROGRAMAS DISPONIBLES, PC
CONSOLE, PC

RESUMEN

Esta muestra trata sobre las propiedades de Torpedo en Nueva York. Su objetivo final es entrar en el mundo de la mafia. Para ello deberá tratar con negras, sicarios, etcétera, hasta conseguir entrar en la mansión Williams, donde vive un famoso capo del barrio. La mayor parte del juego transcurrirá en las actividades de Nueva York, cosas como el sexo, el dinero, etc.

COMENTARIO

La aventura es una significante lograda, con cortas pero precisas descripciones, con gráficos, aunque sencillos y en tarjeta GEM, gráficos digitalizados, pero siendo realmente el tono de los PMS, la cosa cambia. Con bastante sencillez, con un vocabulario muy limitado (recuerda una o dos palabras, y hasta así con la precisa palabra desconocida).

También tiene poco grado de aventura, para tener problemas muy difíciles, precisamente repetitivos, y tiene todo el inicio de la aventura, en que es obligatorio "describir" la aventura.

Aun así es una edición afortunada, que puede incluso ser jugada, aunque sólo está disponible para PC, aunque que tampoco tienen los datos necesarios, porque no se pueden cada aspecto

EXAMINACION

ORIGINALIDAD 7

APRECIACION 6

PLA 8

GRAFICOS 4

ADICION 5

DIFICULTAD 8 5

VALORACION GLOBAL 7

OTROS CLUBS

En esta sección que comienza en adelante en el número 4, vamos a analizar los otros clubs de aventuras que existen en nuestro país, y, como no, en la zona de la aventura Inglesa.

Para empezar, nos vamos obligados a analizar al club que más importancia tiene en nuestro país, y que más tiempo lleva dedicado en la zona de este aventuras: el CMO (Club de Aventuras de MO).

Este club posee un buen fanzine editado por "Típica", con algunas secciones bastante buenas, pero en el fondo podríamos definirlo con su propio nombre: Club de MO. Se hacen de vez en cuando acciones que deberían estar en todos los fanzines, entre todas las convocatorias de aventuras, que estuvieran presentes en los primeros números. Se tienen secciones muy originales, la del libro-juego, por ejemplo.

De todas de aventuras, con diez títulos, es una de las más grandes, aunque no todas sus aventuras como pasan en todos los clubs, son de una aceptable calidad.

Respecto a la zona de inscripción, no podemos más que creer que es considerable elevada, pero CMO para más adelante (como resultado, en consecuencia a esto, por mucho que los números estén hechos con rapidez, y que, de vez en cuando, sacaba en él Pedro Sandoval.

En definitiva, nuestro opinión sobre el CMO, es que no es tan buen club como se dice, y que está demasiado pegado a MO.

Entrevista

En esta Onda ofrecemos una serie de entrevistas a personajes de importancia para el mundo de la aventura. Y que mejor que comenzar entrevistando a Francisco Javier Ferriz, programador de TRAVEL INFO SUIT, que tiene el título de número 101 de aventuras.

Onda: ¿Cómo dab tu acercamiento con el mundo de la aventura?

F. Ferriz: Después que estaba aburrido a casa, después de mi trabajo como "asistente de marketing" me pareció recordar que la primera vez que yo me aventuraba fue con ALICIA, un "travelboby" cuando en realidad yo estoy seguro de que se gastaron sus programas, pero durante horas atrás, en probabilidad en primer contacto con las aventuras convencionales. Me aficioné, ya en serio, en algunas aventuras como WILDNESS 17, GHOST HILL, MOUNTAIN... y en general todos los programas de estrategia, siempre incluidos.

Onda: ¿Qué dab el primer pensar que tuviste?

F. F. - El primero, y por cierto, el que algo estaba bien, según tengo ideas, fue un día que alguien me dio un pequeño libro reportaje en una revista. No podía muy bien el programa, e incluso se educaban un par de detalles incorrectos, pero a mí me pareció la única posibilidad de hacer algo que sirviera intentando hacer sin pensar, y no con demasiada éxito una aventura.

QNC- ¿T el primer ordenador?

F X N - El primer ordenador que tuve en régimen de propiedad (compartido con el hermano), fue un Spectravox 480, en noviembre del año 1984. Pero ya antes había tenido ocasión de probar otros, un T60-80, un VIC-80, un Spectravideo, y hasta un Tricom (versión pirata del Spectravox).

QNC- ¿Cómo ves el futuro de las aventuras en 6 bits en España?

F X N - Yo de futuro viendo sea bien pero, pero supongo que llegará un momento en que falta de los 6 bits sea un recuerdo, más o menos romántico, como las cintas magnetofónicas o los discos de cera. Más espero que el cambio, por otra parte deseable, hacia los 16 bits, un producto de la misma época tecnológica parta. Lo malo de todo esto es que en el proceso pueden perderse muchas cosas, porque no han llegado a ser producidas para 16 bits de todas formas. Creo firmemente que el sector de las aventuras conversacionales es el que "comerá" el sistema, antes del fin.

QNC- ¿Qué piensa de que AD haya puesto a la venta el 4er. producto DAD?

F X N - Creo que se está produciendo una especie de independencia colectiva - todos quieren desarrollar su DAD pero nadie tiene dinero para adquirirlo, y si alguno tiene sus propios avisos, no quiere esperar el progreso de esta cosa, el DAD es un bien inalienable para quien quiere lo quiere, pero despreciable para quien se puede adquirirlo. En estas condiciones el pirata podría surgir en cualquier momento. Si a AD les costara dos millones y medio, se avienta que hacer lo que hacen, con o perder dinero. La solución de registrar a unos cuantos parece en principio buena, pero nada es tan que solo va a ayudar a unos pocos.

CHAC- De todas las aventuras que has jugado, ¿cuál te ha gustado más?

P.L.M. - A parte de las mías (je je je) la aventura que más me ha gustado jugar es DRACULÁ. No es que sea un programa perfecto, pero sí tenía al menos todos los elementos para que me gustase bien: guión, argumento riguroso, pocas gráficas, tema de terror-buenos malos.

CHAC- ¿En qué aventura estás trabajando ahora?

P.L.M. - En YEAR ZERO SOFT estamos trabajando en varias proyectos; por lo parte, estoy a punto de acabar la segunda parte de nuestro gran mundo, y en breve saldrá THE KIBIBUS, de Benny Burdock. Pero tengo muchas otras cosas en cartera: TROBAC, con el mismo protagonista de EL LIPO NEGRO, y LOS DUEÑOS DE LA FUR FURACÉ. Trabajo de cualquier tipo nunca se falta, lo malo es que ¡el día solo tiene 24 horas!

CHAC- ¿Quieres medir algo que se te haya olvidado?

P.L.M. - Me gustaría agradecer sinceramente a todas aquellas personas colaborado de cualquier forma para que YEAR ZERO y su propio mundo sean conocidos en este planeta, y por la fama que se nos adjudica, llevar a cabo buena y pedir a todas las que por el momento colaboraron en nosotros, que algún honorífico en un futuro, y que en sus vidas han disfrutado de nuestros programas, que se acuerden más.

Y aquí nos despedimos de Francisco Javier Rosell, y de vosotros. ¡Hasta el próximo CHAC!

LA LEY DEL FISCAL

¿En interés estratégico los números asignados de
OPAC? Solo una (sic)

CIRCULO

Inicio de las secciones PRODUCCION, THE LOGS PLANT,
CONSTRUCCION, MOJA DE ANTONIO y AUTORA.

PRECIO: 100 Pesos ANEXO

CIRCULO 1

Continuación de todas las secciones Comentario de
ESTACION

PRECIO: 100 Pesos.

CIRCULO 2

Inicio de la sección sobre los OPACOS Comentario de
SICR TRACI 16 Sea Flash?

PRECIO: 100 Pesos.

CIRCULO 3

42 páginas literas de asuntos tratados de EL BOLE
DISPLAZANTE BOLE, comentario de CUBA con temas 24
Flash?

PRECIO: 250 Pesos

(c) 1991 C.P.A.C.